NES-CU-FAH★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

COBRA TRIANGLE™*

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

Fijn dat je cassette Cobra Triangle™* voor het Nintendo Entertainment System™ gekozen hebt.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Gebruik al je vaardigheden om je supersnelle, cobraklasse speedboot te besturen. Ga tot het uiterste in de race tegen andere boten, ontwijk draaikolken, vecht tegen dodelijke zeemonsters en bescherm een groep hulpeloze zwemmers. Versterk je boot door alle steigers te pakken waarmee je meer snelheid en vuurkracht krijgt. Er wachten 25 spannende gebieden in dit supersnelle avontuur.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

1. WAARSCHUWING

A. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
B. Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
C. Maak hern niet schoon met benzine, thinner,alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

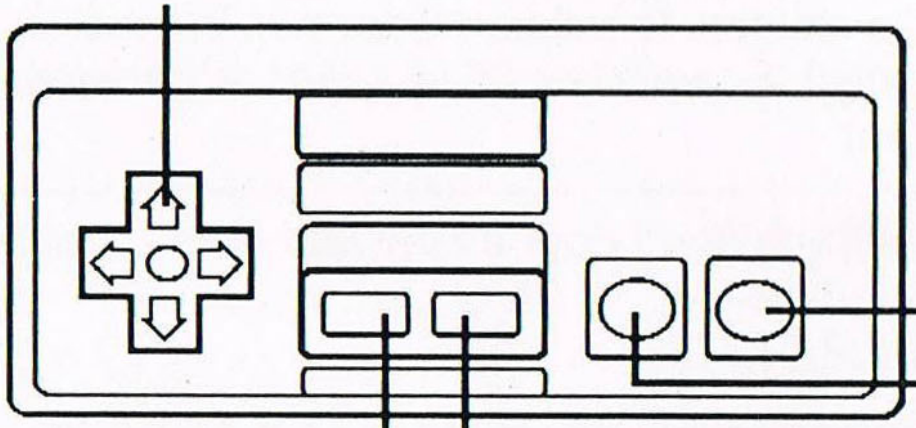
N.B.: Nintendo behoud zich het recht voor om, zonder aankondiging vooraf, de produkten of verpakkingen te wijzigen

©1989 Nintendo *©1988 Rare, Ltd.

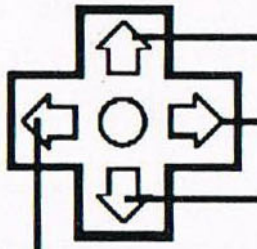
2. BEDIENING VAN DE CONTROLLER EN SPELBESCHRIJVING

Controller 1 - voor 1 - speler spel.
Controller 2 - wordt niet gebruikt.

Controller



Vierpuntsdruktoets



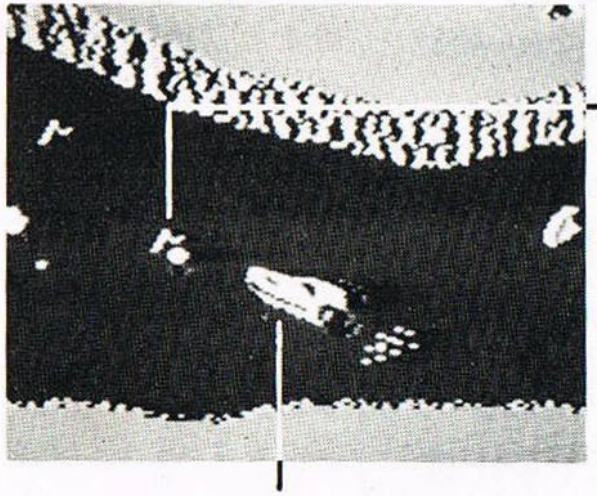
Start knipperende «Extra Kracht»

SELECT toets:
Start knipperende «Extra Kracht»
START toets:
Druk op START om te beginnen.

Pauze:
Als je tijdens het spel wilt pauzeren, druk dan op START. Het spel stopt en je ziet het woord «PAUSE» op het scherm. Als je nog een keer op START drukt, ga je weer verder. Het spel gaat verder waar je gebleven was.
* Er wordt een hoogste-score tabel bijgehouden van de hoogste 8 scores.
* De hoogste scores worden uitgewist als je het Control Deck uitzet.

3. ZO SPEEL JE

Extra kracht



In het spel zie je «opvallende» steigers. Als je hier overheen vaart, krijg je Extra Krachtpunten. Verzamel deze punten totdat het Kracht-voorwerp dat je wilt hebben, knippert. Druk dan op SELECT om het voorwerp te gebruiken.

N.B.: Sommige voorwerpen kun je meer dan 1 keer gebruiken.

INSTRUMENTEN PANEEL

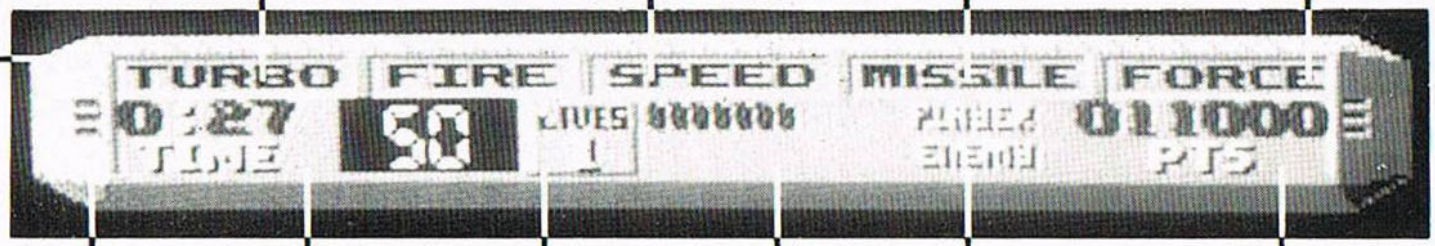
Een korte extra versnelling voor een snelle rondetijd.

* Verhoogt je maximum snelheid.

Je krijgt tijdelijk een krachtveld rond je boot.

* Verandert de richting en hoeveelheid van je kogels.

*Je kunt meer raketten afschieten.



Speakers: Geluid als er gevaar dreigt.

Snelheid

Energie meter.

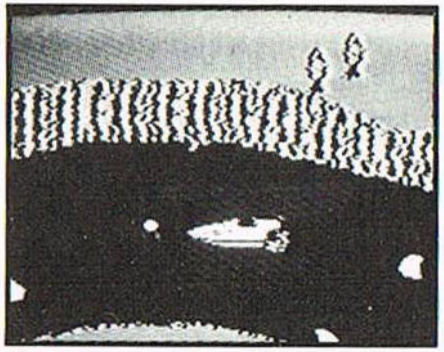
Overgebleven tijd.

Aantal extra levens.

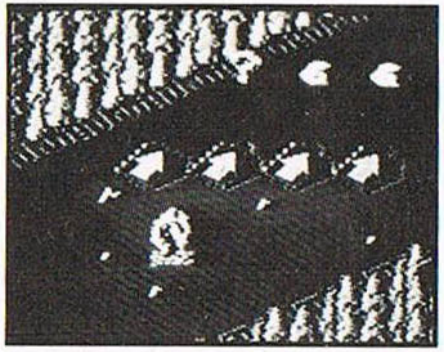
Score

***N.B.:** Kan meer dan 1 keer gebruikt worden.

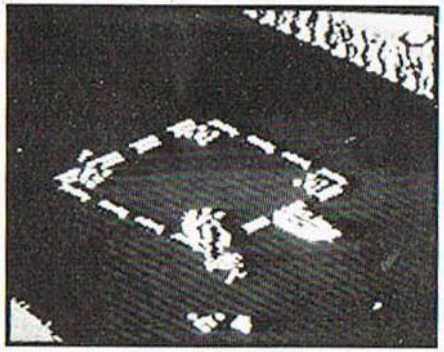
SPEELGEBIEDEN



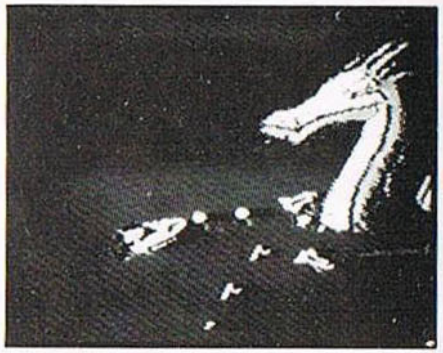
«Race to the Finish»
Race naar de Finish
Je vecht met de andere boten om de eerst plaats. Vaar over alle steigers, maar ontwijk de haaien!



«Collect the Pods»
Pak alle steigers
Vaar over de steigers en verzamel alle bonuspunten. Er zijn veel steigers met verrassingen!

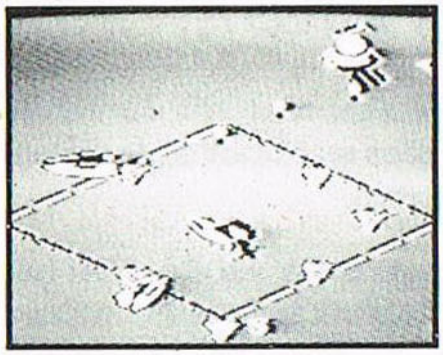


«Dispose of Mines»
Verwijder de mijnen
Neem de mijnen mee naar de opruim-gebieden. Pas op voor de bewaker, hij houdt je tegen!

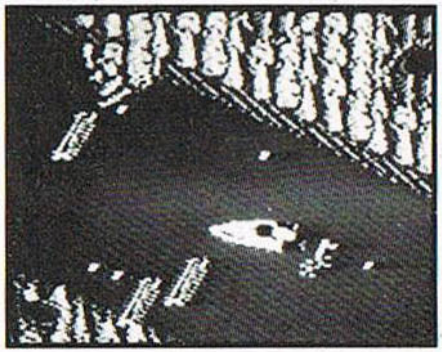


«Beat the monster»
Versla het monster
Gebruik al je snelheid en kanonnen om de diepzee monsters te verslaan.

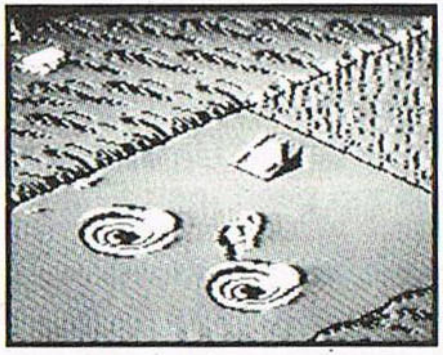
SPEELGEBIEDEN VERVOLG



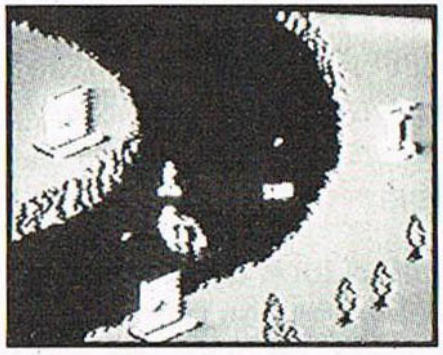
«Guard the People»
Bescherm de mensen
Deze hulpeloze zwemmers rekenen erop dat jij ze beschermt tegen een eventuele ontvoering. Pas op voor de ruimteschepen!



«Reach the Finish»
Race naar de finish
Ontwijk de voorwerpen die op je weg naar de finish liggen.



«Jump the waterfall»
Spring over de waterval
Je moet op het juiste moment over de waterval springen om de finish te kunnen bereiken.



«Shoot targets»
Schiet op doelen
Schiet op de doelen voor bonuspunten. Raak ze allemaal en krijg een extra leven.

SPELTIPS

* Oefen veel, zodat je je Cobra Speedboot goed leert besturen. Je hebt snelle reflexen nodig om hem in de goede baan te kunnen sturen.
* Als je tegen de kant botst, verlies je snelheid en wordt je boot beschadigd. Pas dus goed op !!
* Gebruik de Extra Kracht zoveel mogelijk. Je kunt dan een hogere score halen.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu Cobra Triangle™ pour système de jeu Nintendo.

OBJECTIF DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Testez votre habileté et vos réflexes à la barre du hors-bord de la classe Cobra. Donnez-vous au maximum à tous les niveaux que ce soit contre d'autres bateaux, en éritant les traîtres remous, en vous battant contre des monstres marin ou en protègeant un groupe de nageurs sans défense. Augmente la performance du hors-bord Cobra en remassant les nacelles qui permettent d'en augmenter la vitesse et la puissance de tir. En tout, 25 étapes à franchir sur une rivière d'action enlevante.

Lisez le mode d'emploi pour vous assurer que vous utilisez votre nouvelle cartouche de jeu de façon appropriée. Gardez ce document pour vous y référer ultérieurement.

1. MISE EN GARDE

A. Ce jeu est de haute précision. Il ne doit être exposé ni au froid, ni à des chaleurs extrêmes. Éviter de le cogner, de le laisser tomber. Ne pas le démonter.
B. Éviter de toucher aux connecteurs, protégez-les de l'eau et de la saleté.
C. Ne pas nettoyer avec du benzène, du dissolvant de peinture, de l'alcool ou autres dissolvants de la sorte.

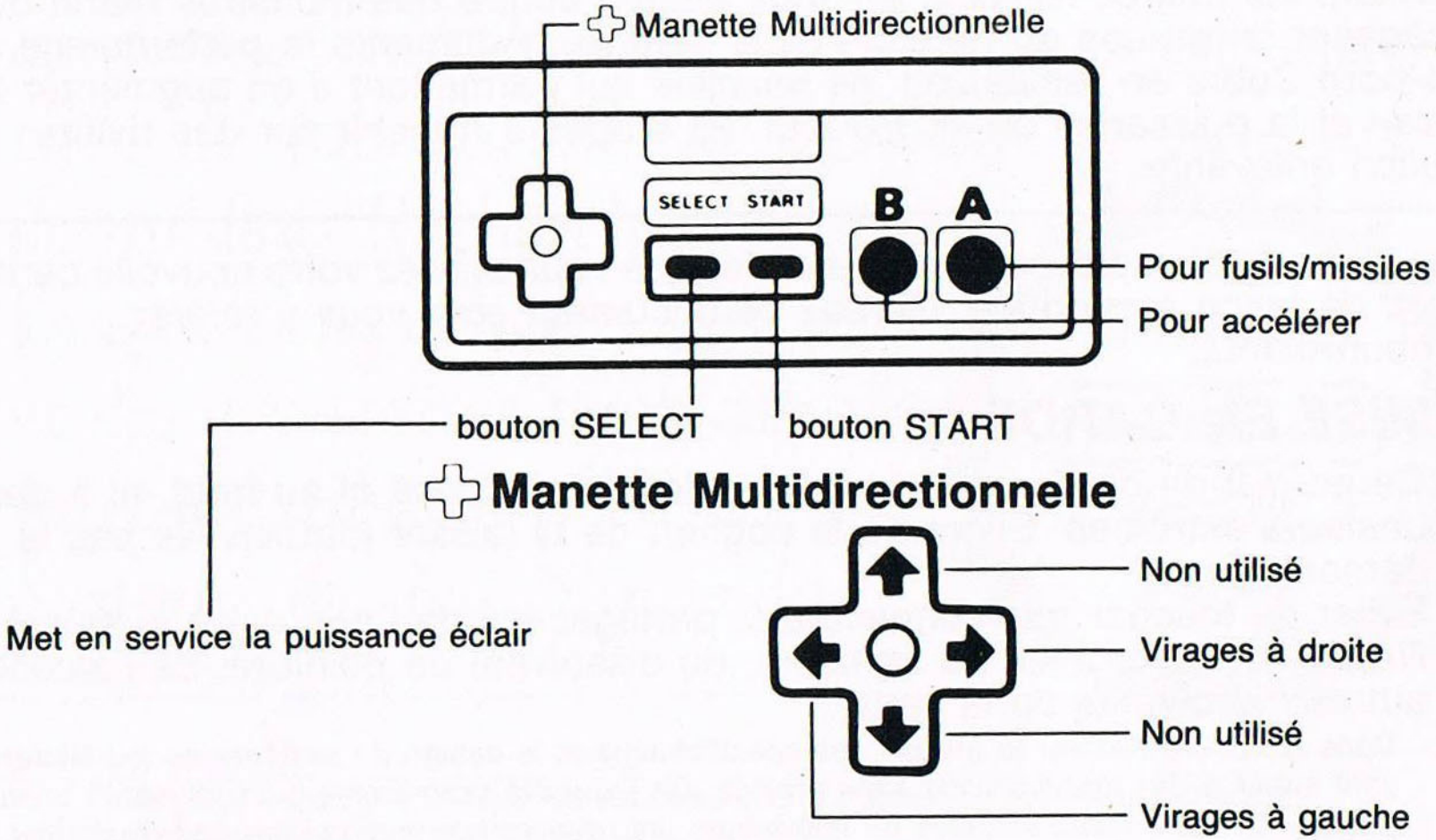
N.B.: Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à des modifications sans préavis. Ce jeu a été programmé pour utiliser la totalité de l'écran. Certains vieux modèles de téléviseurs ont un écran arrondi qui pourrait dissimuler une partie de l'image.

©1989 Nintendo

2. DESCRIPTION DES COMMANDES ET MODE D'EMPLOI

Bloc de Commande 1 - Parties à 1 joueur.
Bloc de Commande 2 - Non utilisé.

Bloc de Commande



Bouton SELECT:

Met en service la puissance éclair.

Bouton START:

Appuyer sur ce bouton pour commencer.

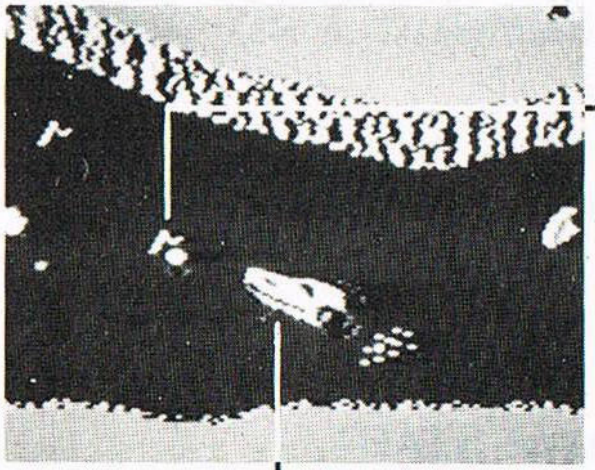
Pause:

Pour interrompre la partie en cours, appuyez sur le bouton START.
La partie s'arrêtera et le mot PAUSE apparaîtra à l'écran. Appuyez une fois de plus sur le bouton START pour reprendre la partie où elle a été laissée.

- Un tableau des meilleures marques garde en mémoire les 8 meilleures marques.
- Les meilleures marques sont effacées lorsque l'alimentation est coupée (OFF).

3. COMMENT JOUER

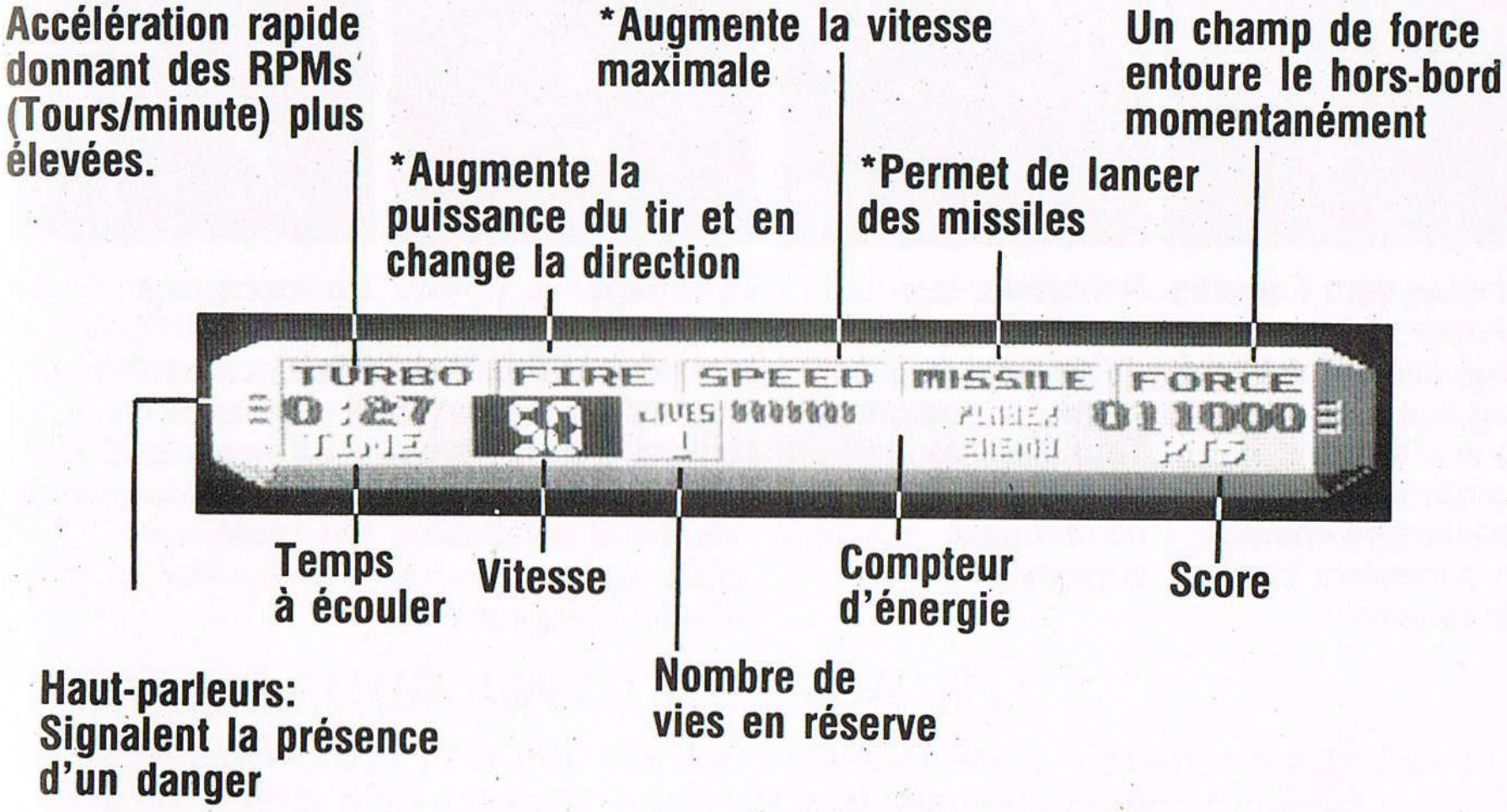
Comment augmenter votre puissance



Dans la plupart des étapes, des nacelles apparaîtront. Elles vous permettent de renforcer vos moyens. Elles doivent être collectionnées jusqu'à ce que le moyen à renforcer clignote. Appuyez sur le bouton SELECT pour activer le moyen.

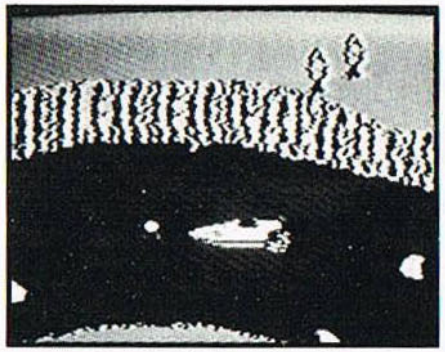
N.B.: Certains moyens peuvent être renforcés plus d'une fois.

PANNEAU D'INSTRUMENTS

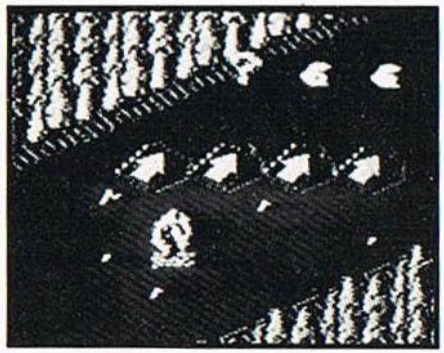


***N.B.:** Peuvent être renforcés plus d'une fois.

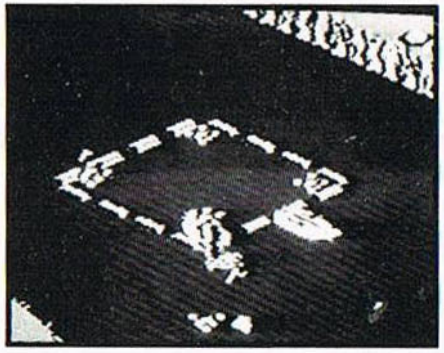
NIVEAUX DE JEU



Course vers l'arrivée
Dernier sprint entre vous et les autres bateaux, jusqu'à la ligne d'arrivée. Ramassez les nacelles en chemin en surveillant bien les requins!



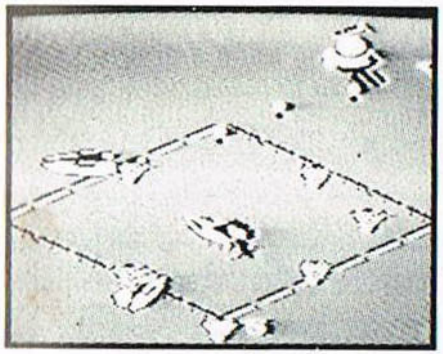
Ramassez les nacelles
Visez juste et vous gagnerez des primes. Tout plein de nacelles et de nombreuses surprises!



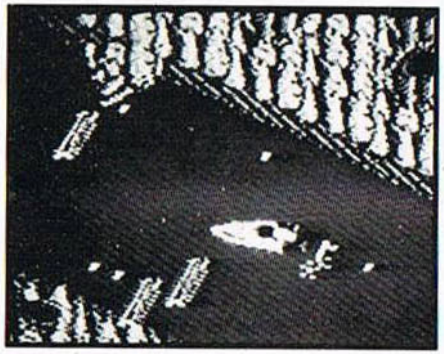
Déminage
Les mines doivent être détruites mais attention, le navire sentinelle essaiera de vous arrêter.

Un monstre à combattre
Avec de l'habileté et la puissance du tir, vous viendrez à bout de ces créatures des ténèbres.

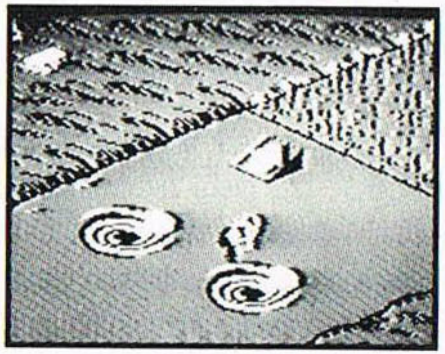
NIVEAUX DE JEU - suite



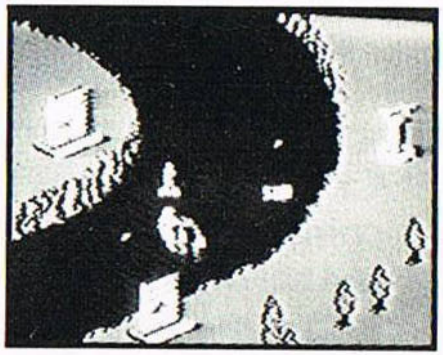
Gardien du peuple
Ces nageurs désespérés comptent sur vous pour les préserver de l'enlèvement.
Mais les vaisseaux spaciaux veillent ...



Direction ligne d'arrivée
Les manoeuvres appropriées vous permettront de surmonter les hasards de la nature qui entravent la route vers la ligne d'arrivée.



Les chutes d'eau
Le synchronisation est essentielle pour faire passer le hors-bord par delà les chutes jusqu'à la ligne d'arrivée.



Concours de tir
Pour chaque cible atteinte, des points de bonification sont enregistrés. Si tu atteinds toutes les cibles, tu obtiens un 1-Up.

CONSEILS POUR AMÉLIORER SON JEU

- Le hors-bord Cobra peut être difficile à manoeuvrer au départ mais on doit se rappeler que la pratique vient à bout de tout. Seule la pratique permet d'acquérir les réflexes qui font réagir en une fraction de seconde.
- Attention! La coque du hors-bord Cobra s'endommagera au contact de la terre.
- Renforcez vos moyens le plus tôt possible. Cela améliorera votre performance pendant toute la durée du jeu.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

Printed in Japan
Imprimé au Japon